

VIDEOJOGOS JOAQUIM ANDRADE

DINOSSAURO PERDIDO PULA E SALTA NA CIDADE

TÍTULO: »T-Wrecks«
MÁQUINA: Spectrum

Os japoneses se vissem (já viam...) isto ficavam assustados. É tal e qual os monstros dos filmes de ficção científica (ah, ah, ah, deixem-me rir) que eles costumam fazer, mas cabe na memória de um Spectrum. De um 128K (e só) para sermos mais precisos, que não é todos os dias que se consegue ter um T-Wrecks entre mãos.

Produção da Gremlin Graphics, que deve andar a esfregar as mãos de contente com este programa de Dave Woods, T-Wrecks tem como herói principal um verde descendente do Tyrannosaurus Rex, espécie de dinossauro do passado (no presente já não há...) que, contam os livros de ciência, eram maus pra burro...

O T-Rex (vejam a semelhança entre T-Rex e T-Wrecks, com «wrecks» a significar o que T-Rex faz, para mais explicações consultem um bom dicionário de inglês) da nossa história (que só cabe em 128K o que se justifica, já lá vamos) tem a mesma paixão que os livros de sapiência (quais?) dizem ser latente nos seus

antepassados. Por isso mesmo, ei-lo lançado num jogo que é mesmo para partir.

Rampage, muitos se lembram, já nos dava monstrinhos que partiam casas e comiam gente ao pequeno-almoço. Pois T-Wrecks é isso mesmo, só que com classe para durar. O que se explica, em parte, com a extensão de memória permitida nos 128K. Agora T-Rex é um monstro de tamanho familiar, impressionante «sprite» que, apesar de grandão, se mexe com uma agilidade de espantar. Pula, salta, baixa-se, esmurra, roda a cauda e até mastiga... pobres transeuntes que passam ao alcance das suas patorras.

T-Rex tem ainda como trunfo um som que não é muito habitual. Além das músicas da praxe, possíveis num 128K, oferece ainda o ruído do andar do monstro e os gritos de desespero das vítimas quando o «clac» dos dentes lhes ressoa aos ouvidos. Gnam, gnam, faz o verde monstro ante tão delicioso pitéu. O que estes programadores inventam...

O cenário para este catastrófico desenrolar são cidades, várias, espalhadas pelo mundo, que T-Wrecks visita como um vulgar dinossauro turista. Chegado a cada nova urbe, o monstro desata a abanar a cauda e pronto,

eis que alguns prédios se lançam para um abraço com a terra. Claro, ele aparece logo gente pouco satisfeita com o facto. Alguns desatam aos tiros...

T-Rex não é um mau bicho, mas não suporta que o ataquem. Assim, desata a pular, saltar e fazer outras coisas, com resultados que os que jogaram Rampage por certo lembrarão. O dinossauro cedo descobre que o topo dos prédios é o sítio mais sossegado para estar, mas o seu peso é tudo menos aconselhável e eis que mais um arranha-céus fica reduzido a um monte de escombros.

Helicópteros lançam bombas ao bicho (cuidado, as bombas fazem perder muita energia), carros blindados disparam do solo. Soldados correm por todos os lados disparando armas automáticas, pára-quadistas descem do céu prontos para o combate. T-Rex está metido num aperto. Há que usar os meios aos seu dispor para salvar a pele. A cauda parece ser óptimo instrumento para causar mais confusão, especialmente quando bate nos edifícios. Mas os punhos também servem. O hálito quente (herança de um tio dragão) é fantástico mas convém guardá-lo para os inimigos apeados, é um desperdício nos prédios.



T-Rex tem um problema de energia. Que só pode resolver alimentando-se. Aqui, que nos desculpe a Sociedade Protectora dos Humanos, o bicho vai recorrer aos soldados e civis que correm, alguns sem saber bem para onde, pelas ruas da cidade. Gnam, gnam...

Para manter o nível de fogo bem alto, única maneira de «soprar» os adversários, T-Rex deve apanhar os pára-quadistas lançados pelos aviões. São o «produto» base para o hálito herdado.

Agora, vamos revelar um segredo: T-Wrecks, que surge disfarçado de turista, procura, isso sim, os ovos que um grupo de exploradores lhe surripou. «Ele» é uma fêmea em busca dos filhos a ser. Assim, pelo caminho, T-Rex vai recolhendo ovos que, de-

pois, deve levar até uma ilha atómica, lugar preferido dos dinossauros para a criação de crianças. Se a verdade criatura enterrar os ovos a preceito vai ter seguidores. Mais vidas, isto é.

Há mais surpresas em T-Wrecks (que alguns encontrarão sob o nome de The Muncher Eats Chewits). Por ora vamos ficar-nos com as indicações acima. Garantindo que quem gostou de Rampage (e tem um 128K) vai adorar este jogo. E mesmo quem não encontrou em Rampage qualquer razão para se excitar, deve espelhar este T-Wrecks. É uma «monstruosidade»...

Género: Acção
Gráficos (1-10): 9
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: Obrigatório.

TRIATLO DE GUERRA É SIMPLES MAS AGRADA

TÍTULO: «Butcher Hill»
MÁQUINA: Spectrum

RAMBO de pernas para o ar ou coisa aí por perto, eis o que a Imagitec (responsável pela versão Spectrum de Captain Blood) nos oferece em Butcher Hill, um jogo de três LOADS que deixa qualquer um assim com ar de espanto, sem saber se comeu carne ou peixe.

Comercializado pela Gremlin Graphics, abrindo-se para um «ecran» inicial que está bem concebido, Butcher Hill torna-se depois, logo em primeiras nupcias, numa perseguição aquática que lembra um jogo James Bondiano não muito antigo (tão a topar?).

A bordo de um frágil bote de borraça (não, não é Navy Moves) o jogador tem que subir o rio, trecho de água infestado de perigos e sobrevo-

ado por aviões que nem sempre fatham o alvo. Bom, porém, é que alguns largam objectos que podem servir ao marinheiro à força.

A superfície das revoltas águas está coberta de minas e de outros obstáculos que ao tocar no nosso barco reduzem a energia. E nem junto das margens se pode encontrar sossego, que à velocidade a que a embarcação avança, o roçar pela vegetação e terra provocam danos irreparáveis. É, pois, pelo meio, pula aqui guina ali, tentando chegar ao fim deste primeiro e louco percurso. O que não é fácil.

Convém recolher munições até dizer chega (que nunca mais chega) e poupar nos balázios nesta primeira secção. É que lá mais para a frente há que andar aos tiros que nem um desalmado. Em qualquer sítio do percurso há também uma bússola que deve ser topada e apanhada ou nin-

guém vai poder orientar-se no segundo bloco de Butcher Hill.

Para os que procuram uma razão para a viagem de barco, aqui fica a

indicação de que em Butcher Hill (olá Rambos) há que ir até um monte (Hill) chamado carneiro Butcher, para vocês, também pode ser talhante mas não soa bem aqui), salvar uns amigos que vão ser «carneirados» se o herói não chegar a tempo.

Fim do percurso na água, descobre-se o soldado em terra, com a selva pela frente (bússola na mão?), uma secção onde os primeiros passos são algo confusos. Questão de habituação (que a forma de controlo não facilita) e é só avançar no sentido Norte-Este em busca da aldeia inimiga. Quem não esqueceu a secção de tiro ao alvo de 19 — Boot Camp vai estar em casa neste bocado do caminho. E quem conseguir liquidar todos os inimigos vai chegar à aldeia (parece Platoon) onde só (só?) tem que



salvar os amigos usando a metralhadora e as granadas para abrir caminho. Quando acabar tem direito a um copo de chá, duas bolachas e muitas palmadas nas costas...

Butcher Hill é graficamente assim-assim. Mas deixa-se jogar com relativo à-vontade, o que não se pode di-

zer de todas as compilações deste tipo. Por isso mesmo, talvez não seja de «matar» framente.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

SIMULADOR DE COMBATE COPIA MAIS DO QUE SIMULA

TÍTULO: «Sas Combat Simulator»
MÁQUINA: Spectrum

SÁIDO da Codemasters, era de esperar mais um simulador, pelo que, respondendo ao pensar (que não desejo de todos) a editora lançou mesmo um. Chama-se SAS Combat Simulator e não simula coisa nenhuma, excepto, talvez, Fernandez Must Die, jogo já aqui referido, coisa com alguma graça que a Codemasters decidiu «copiar».

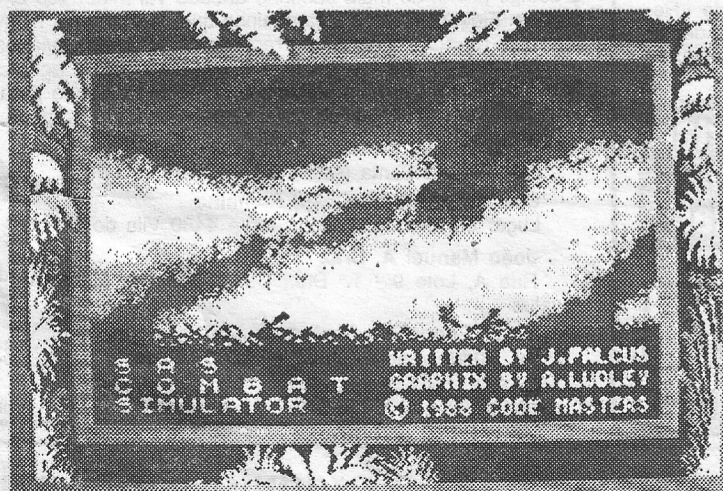
SAS Combat Simulator é, declaram os autores, um jogo que simula o quotidiano de um soldado das forças especiais inglesas SAS, espécie de GOE local. É, na vontade dos autores (Jason Falcus e Adrian Ludley) que não no ver (ou entender) dos que encham a memória do micro com a coisinha.

Basicamente, SAS Combat Simulator (vamos ficar-nos pelo nome escolhido) é uma espécie de Commando em edição Codemasters. O jogador tem de abater inúmeros inimigos enquanto avança pelo terreno, curiosamente juncado de símbolos da editora. Descobre, quem os pisar, que eles representam os bônus de que o soldado/jogador pode dispor. Vidas extra, balas tal e qual e coisas assim.

SAS Combat Simulator assemelha-se muito a Fernandez Must Die. Ele até há um jipe que o jogador pode apanhar (Ikari Warriors também era assim) e que permite acelerar o processo de avanço até ao fim do nível. Enquanto no jipe (que bom) o soldado não é vulnerável às balas dos inimigos (será um jipe blindado?) mas uma granada pode ditar-lhe o destino.

Interessante, também, é ver as manobras que o jipe pode realizar. Mesmo sem virar a frente para qualquer lado. É de dar em doido. O que vale é que o soldado tem muito mais que fazer do que ver por onde conduz. Há que meter o dedinho no gatilho da metralhadora e trrrr... Quando quiser disparar uma granada, o processo de Fernandez Must Die funciona a preceito. Deixe o dedo mais tempo sobre a tecla de Fire e estará a «granadar» na perfeição.

No fim do primeiro nível há um comboio (muito à la Fernandez Must Die, curioso...) que também é necessário fazer saltar dos carris (isto é uma maneira de pôr as coisas). Então o jogador é transportado ao segundo nível, onde tudo su-



cede num «scroll» horizontal da esquerda para a direita, com o herói armado de um palito (?) com que deve bater nos adversários que correm de todos os lados. Secção fraca esta que, felizmente, leva a um terceiro nível (de facto o segundo, que o anterior é bônus) onde o estilo Fernandez recomeça, agora com outra (monocromática) tonalidade.

Os gráficos são simples (simplérrimos?), o movimento suficiente,

sem grandes rasgos de imaginação. No todo estamos ante um produto típico da Codemasters (pois, eles têm feito algumas coisas engraçadas), que pode ser jogado mas não é necessariamente amado. Pronto.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: Ver antes de comprar.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

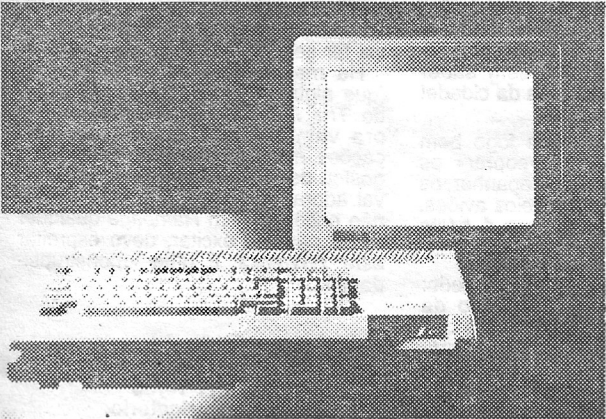
- 1.º — TERMINUS
- 2.º — PULSE WARRIOR
- 3.º — HKL
- 4.º — ATAKUE A LA HOTA
- 5.º — CRUSADER
- 6.º — SCORE 3020
- 7.º — WEC LE MANS
- 8.º — RENEGADE III
- 9.º — SONXION
- 10.º — THE CURSE OF SHERWOOD

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

UIM ANDRADE

MAIS VIDEOJOGOS E UM CONCURSO ESPECIAL AO SÁBADO



Seis Euro-PC Schneider + monitor a cores + impressora

MARIA DE LOURDES DOS SANTOS SOARES LOPES, de 39 anos, de Vila Franca de Xira, juntou-se, há quinze dias, a Anabela da Silva Valente António, de 23 anos, moradora em Santo António dos Cavaleiros e a Maria Margarida Fernandes de Castro, uma estudante universitária de Mem-Martins, na lista dos vencedores do passatempo «Recorte e Cole», que atribui ao longo de todos os sábados de Verão, até 23 de Setembro, um computador Euro PC, da Schneider, acompanhado de monitor e impressora.

Como temos afirmado, «A Capital» está a oferecer aos seus leitores a hipótese de ganharem seis computadores Euro PC, da Schneider, com monitor a cores e impressora, cada um no valor global de 226 mil escudos. Trata-se de uma iniciativa especialmente dedicada aos mais jovens e ligada aos suplementos especiais de fim-de-semana, com páginas de jogos e tudo o resto que lhes diz respeito. Para concorrer basta comprar o jornal de sábado, recortar o cupão especial e enviá-lo num postal dos CTT para a sede de «A Capital», na Travessa do Poço da Cidade, 26 — 1200 Lisboa. Após o quarto sorteio, a realizar ao fim da tarde de hoje, publicar-se-á amanhã o primeiro cupão n.º 5 de «Recorte e Cole», que habilita os leitores para o sorteio a decorrer no dia 15 de Setembro. Mais uma oportunidade, pois, de ganhar um computador.

Para se habilitar basta recortar o cupão próprio e enviá-lo para «A Capital»

PRÉMIOS EURO PC Schneider

COM O APOIO DE IFS

Pokes & Dicas

ESTA semana não se resistiu e pronto. Eis que um mapa que vinha escondido na carta de um leitor (regular nestas páginas) aparece por aí. É mapa para coisa nova, pelo que vocês só têm que bater palmas. Mas temos, claro, a dose habitual de coisas mais antigas e aí por vemo. Mas vamos a isto antes que as férias se acabem.

João M. A. Brás 1

É deste leitor um mapa para *Red Heat* que se publica, bem como dicas. Eis, pois, a novidade. Para *João Manuel Alexandre Brás*, que vive na Rua A, lt. 9-1.º d.º. Casal Gouveia-Massamá — 2745 Queluz, a indicação de que aquilo que pede não se sabe se será concretizado. Quem sabe?

RED HEAT — Estamos na pele de um detective que, pelo seu aspecto físico, dispensa qualquer tipo de arma — seu nome é **ARNOLD SCHWARZENNEGER** e dispensa mais qualquer outro tipo de apresentação. Neste primeiro nível, usa como golpes a cabeçada e o seu potente soco, que terá de matar todos os «maus da fita» que aparecem à sua frente, nesta área que se chama **THE HOT HOUSE**. Existem 3 tipos de homens diferentes (inimigos), a que eu lhes dei um nome, e têm as seguintes características:

- homem de barbas, que, se lhe aplicarmos um golpe, cai muito para trás (necessita de 3 golpes para ser derrotado);
- homem (ou mulher, não sei bem!), que corre muito e de repente pára para atirar uma espécie de bolas de ferro, ou então só pára ao pé de nós para nos dar umas «chapadinhas» (este é o mais fraco de todos, pois só precisa de 2 golpes);
- homem que parece um cavaleiro antigo — este como é um bocado teimoso, necessita de uns bons 5 golpes para ficar *K.O.*

Para além disto, aparecem ainda mais bolas de ferro de vez em quando mas, por vezes, quando pensamos que vamos descansados, aparece-nos uma rajada de bolas de ferro que só damos por elas quando já nos estão a atingir, por isso é preciso ter o olho bem aberto. Para não levarmos com as bolas, basta carregar na tecla de baixar. Ao longo do nível 1, aparecem seis bolas com bônus que, de jogo para jogo, difere a bonificação de cada uma. Os bônus possíveis são os seguintes:

- ou nos dá energia;
- ou jogamos um subjogo;
- ou ... não nos dá nada.

Quanto ao subjogo, consiste em partir a pedra que se encontra na mão, e para isso teremos que carregar alternadamente nas teclas da esquerda e da direita para que a barra de energia suba até ao topo e a pedra seja partida. Isto terá de ser feito antes que os números cheguem a 0 (numa contagem decrescente de 999 até 0). Na altura em que a pedra se parte, quantos mais números faltarem, mais bônus teremos. Assim, os números que faltam são multiplicados por 10, o que nos dá o bônus.

Estas dicas dizem respeito apenas ao nível 1. O segundo nível é um bocado diferente, já que se passa no hospital, e por isso vou adiantar algumas diferenças:

- o nosso personagem passa a andar da esquerda para a direita;
- sendo a área de jogo o hospital, os adversários são outros, são doentes e enfermeiras;
- no nível 2, em lugar de darmos cabeçadas, temos uma pistola mas as munições são limitadas, e poucas;
- o subjogo é diferente (é para construir uma chave depois de as peças terem sido trocadas. Já agora, as diferentes teclas e respectivas utilizações:
 - esquerda e direita (sem comentários);
 - cima — dá cabeçadas (nível 1); dispara (nível 2);
 - baixo — serve para apanhar o bônus e desviar dos tiros;
 - FIRE — dá socos.

João M. A. Brás II

A carta já anda por aqui há algum tempo e eis que agora chegou o momento de a mostrar a todos vós. Vem, claro, de *João Manuel Alexandre Brás*, o autor do mapa de *Red Heat* e das dicas acima. Ele há por aqui mais material deste leitor, mas optou-se por publicar, por ora, este e o tal mapa que vocês vão adorar.

A carta deste leitor traz para as páginas deste vosso jornal informação que já aqui foi publicada. Só que o João Brás preocupou-se em testar tudo, pelo que o que aqui aparece funciona mesmo. Ele há também coisas que o João Brás descobriu e que aqui se revelam em primeira mão. Experimentem tudo. Comecem, talvez, por ler a carta que ele envia. E já agora, se alguém o puder ajudar, ele agradece. Mas leiam.

Estou-vos a escrever mais uma vez para contribuir para o vosso jornal em truques, dicas, mapas e... truques.

Lembrei-me de rever todos os jornais antigos de «A Capital» (e não são só uma dúzia) e procurar todos os truques que possam ser feitos nos jogos para se obterem vidas infinitas, códigos da 2.ª parte de jogos e outros truques, mas só que estes são de confiança, pois foram todos experimentados e testados ao longo de uma semana. Alguns truques foram descobertos por mim mas outros foram «copiados» e revistos de edições anteriores de «A Capital». Por isso, todos resultam se as instruções forem bem lidas pois eu limitei-me a mandar só aqueles que resultam.

Aqui vai a longa lista dos truques:

■ **CÓDIGOS DA 2.ª PARTE DOS JOGOS** — São fáceis de introduzir. Quando carregada a 2.ª parte do jogo e o computador pede o código, é só introduzir directamente os seguintes códigos:

- ARMY MOVES — 27351
- CAPTAIN SEVILHA — 579527
- FREDDY HARDEST — 897653
- GAME OVER — 18024
- NAVY MOVES — 63723
- SOL NEGRO — 2414520

■ **NÃO PÔR O NÍVEL PEDIDO PELO COMPUTADOR** —

Há jogos em que os níveis entram um de cada vez. Nesses jogos abaixo indicados, quando o jogo pedir para por o «Nível/Bloco n.º X», pôr apenas a 1.ª parte desse nível até aparecer **LOADING LEVEL/Bloco n.º X** e depois avançar a cassete até ao nível pretendido,

«A CAPITAL» DÁ JOGOS

JOGOS, mais jogos, estão já a caminho de muitas caixas de correio por todo o País. São as habituais encomendas de «A Capital», forma de premiar alguns leitores que, com mapas, dicas e outras informações têm colaborado na feitura deste vosso espaço.

Antes que o Verão se fine e que, por isso mesmo, o tempo de lazer se reduza a fins-de-semana, feriados e às célebres «pontes», o código postal do meio caminho andado vai meter-vos embrulhos à porta. Fiquem atentos à campanha que, suspeita-se, ninguém vai ter caixa de correio capaz de receber os volumes enviados.

Os leitores que devem ficar a pé, dia e noite, aguardando o funcionário dos Correios (deixem o computador ligado para depois não perderem tempo) são os abaixo indicados. Parabéns.

- Nuno Miguel Almeida**
Rua Rainha Santa Isabel, 58 — 2735 Cacém
- Serafim Jorge da Costa Ramalho**
Lugar do Mirante, Touguinho — 4480 Vila do Conde
- João Manuel A. Braz**
Rua A, Lote 9 - 1.º Dto., Casal Gouveia, Massamá — 2745 Queluz
- Nuno Gonçalves Santos**
Tv. André Valente, 21-3.º — 1200 Lisboa

- Marco Paulo A. Antunes**
Rua dos Bombeiros Voluntários, Lote 4 - 2.º Dto., Caneças — 2675 Odivelas
- Daniel João Ribeiro Valente**
Rua Projectada 4, N.º 2 - 2.º Esq. — 2330 Entroncamento
- Pedro Miguel da Silva Duarte Tirano**
Vivenda «A Quintinha» — Bairro S. João, Alcoitão — 2765 Estoril
- Pedro José Baptista T. Gonçalves**
Rua Porta de Portugal, 29 — 8600 Lagos
- Jorge Simão**
Travessa do Campo, 6 — 2800 Almada
- Rui Manuel D. Tavares**
Bairro do Miradouro, Rua 4 de Infantaria, 8 — 2685 Catujal Sacavém
- Rui Guilherme Barros Leitão**
Rua 5 de Outubro 160 - 2.º Esq., Fonte Santa — 225 Monte da Caparica
- Vitor Manuel A. Braz**
Rua A Lote 9 - 1.º Dto., Casal Gouveia, Massamá — 2745 Queluz

XXII — GUIA TV/«A CAPITAL»

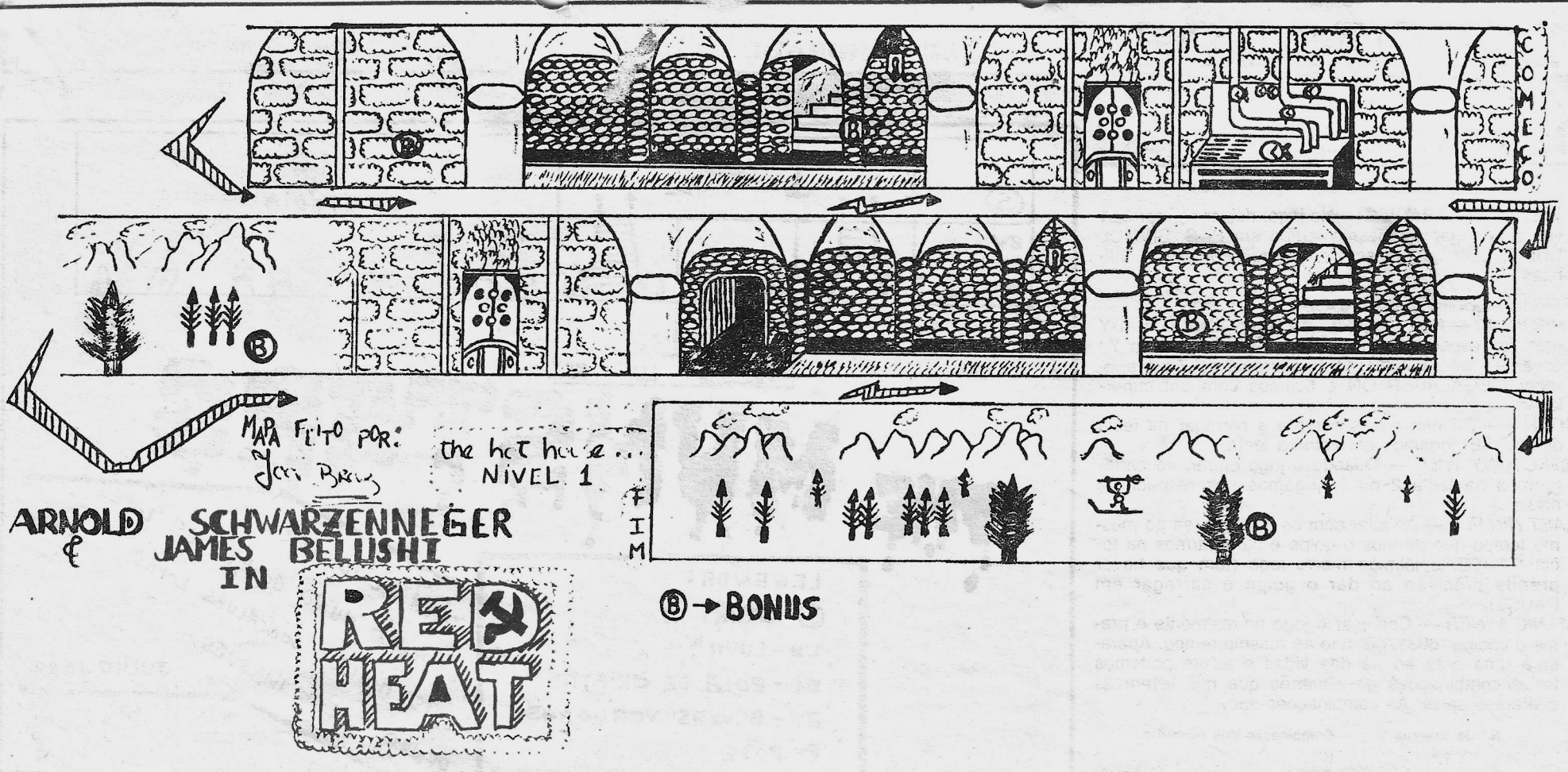
No momento certo, o produto certo, para o cliente certo

Schneider

Responde hoje às necessidades do amanhã

IFS informática Formação e Serviços, lda. **Schneider**

Rua Castilho, 221 — 1000 LISBOA
☎ 684450 693661 — Telefax 684445 — Telex 63756 IFCOMP.P



mas cuidado: Pôr apenas a 2.ª parte desse nível e não a 1.ª parte. Os jogos são:

- KARNOV
- OPERATION WOLF
- RASTAN SAGA
- WONDER BOY

■ VIDAS INFINITAS AO REDEFINIR AS TECLAS — Nestes jogos abaixo indicados, pedir para redefinir as teclas. Redefinir como estão abaixo indicadas e ao acabar de o fazer, em alguns jogos ouvirá um som. Posto isto (pode ou não ouvir o som), pode redefinir as teclas ao seu gosto e já terá vidas infinitas. Os jogos são:

- CYBERNOID I — Y; X; E; S
- CYBERNOID II — O; R; G; Y
- EXOLON — Z; O; R; B; A

- HISTERIA — C; H; E; A; T; S
- SOLOMON'S KEY — E; B; O; R; P

■ TRUQUE AO ESCREVER NOS RECORDES
 ARKANOID I "PBRIN";
 ARKANOID II "MAAAH"

Quando acabar o jogo e se for a escrever o nome, escrever o nome indicado acima e começar o jogo normalmente. Aparecerá a seguinte frase: SPACE TO CHEAT, aí, carregar na tecla SPACE e começaremos o jogo do nível onde tínhamos acabado o último.

■ PARA VIDAS/ENERGIA INFINITA

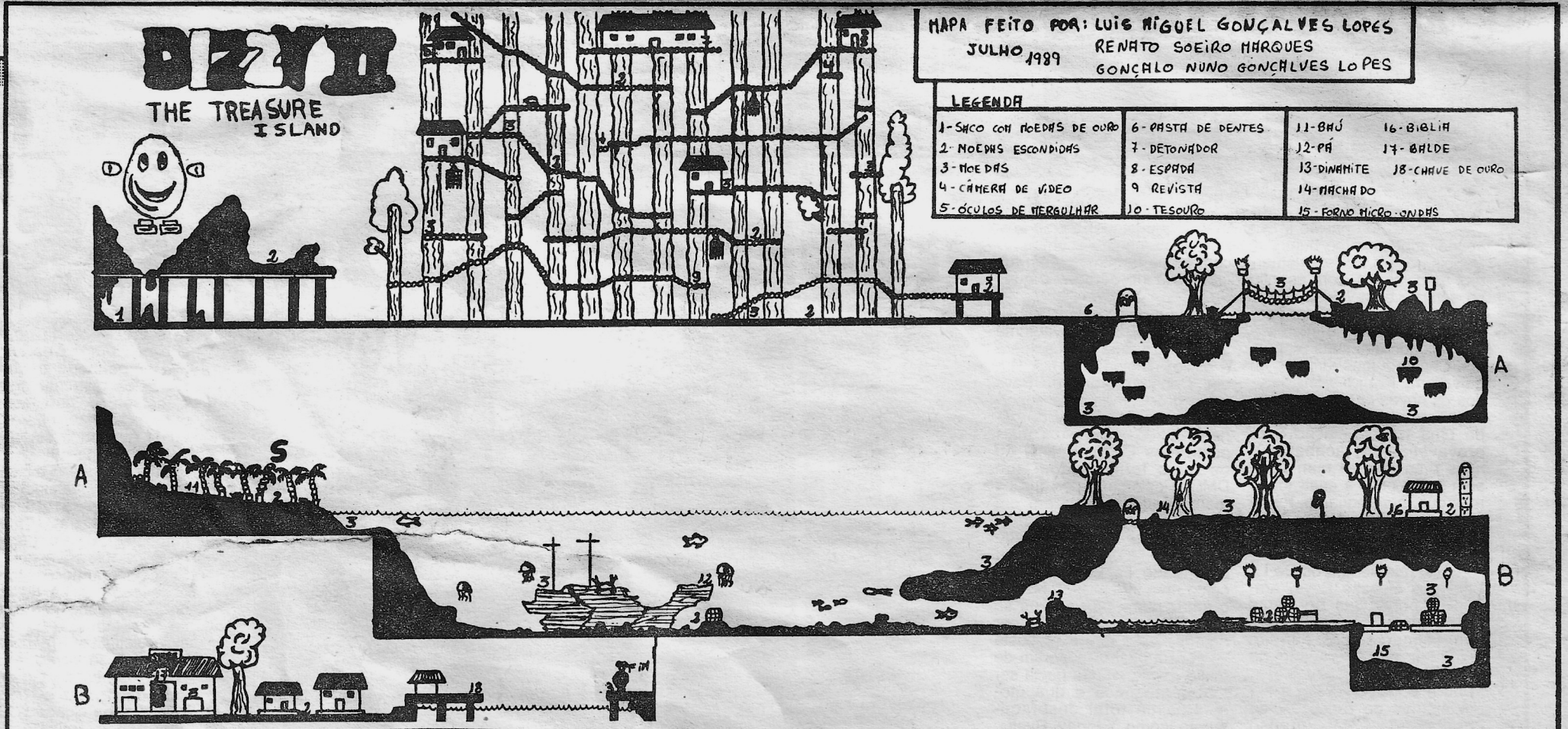
- BLACK BEARD — No jogo, teclar ASFG ao mesmo tempo e terão vidas infinitas;
- HERBET'S DUMMY RUN — Na sala à esquerda de onde se começa o jogo (sala das cordas), carregar em CHEAT ao mesmo tempo, sensivelmente debaixo

da 5.ª corda a contar da esquerda e terão vidas infinitas;

- HUMPHREY — No jogo, teclar EASY ao mesmo tempo e terão vidas infinitas;
- ROLLING THUNDER — No «menu», carregar em JIMBO ao mesmo tempo até se ouvir um som. Começar o jogo e teremos vidas infinitas mas se quisermos avançar para o próximo nível, então carregar simplesmente, no jogo, na tecla I;
- STAINLESS STEEL — Durante o jogo, carregar ao mesmo tempo em: LOIS, para vidas infinitas; STAINLZX, para vidas e escudo infinitos; P, A, S, D, ENTER, para vidas, escudo e bombas infinitas.
- WEST BANK — No jogo, carregar ao mesmo tempo em ASVBHG até morrermos 1 vida. Depois teremos vidas infinitas;

(Continua na página seguinte)

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXIII



MAPA FEITO POR: LUIS MIGUEL GONÇALVES LOPES
 JULHO 1989
 RENATO SOEIRO MHRQUES
 GONÇALO NUNO GONÇALVES LOPES

LEGENDA			
1- SACO COM MOEDAS DE OURO	6- PASTA DE DENTES	11- BRUJ	16- BIBLIA
2- MOEDAS ESCONDIDAS	7- DETONADOR	12- PA	17- BALDE
3- MOEDAS	8- ESPADA	13- DINAMITE	18- CHAVE DE OURO
4- CÁMERA DE VÍDEO	9- REVISTA	14- FACHADO	
5- ÓCULOS DE VERGULHAR	10- TESOURO	15- FORNO MICRO-ONDAS	

para baixo. Arranjem os objectos de maneira que a Bíblia ou os óculos possam ser largados ao se apanhar outro objecto. Vão para debaixo da ponte e apanhem o tesouro (TREASURE), levem o tesouro até ao homem do armazém que este dá-vos um motor que terão de largar no cais. Apanhem a chave de ouro (GOLDEN KEY) do cais. Vão até à sepultura onde anteriormente largaram a espada e entrem no buraco. Apanhem a dinamite (STICKS OF DYNAMITE). Andem para a direita até encontrarem metade de um barril no chão a tapar uma entrada. Larguem aí a chave de ouro. Entrem na abertura e apanhem o forno de microondas (MICROWAVE OVEN). Atravessem novamente o oceano e larguem o forno na praia e vão até à mina depois de terem apanhado o detonador (INFRAREDDETONATOR). Larguem a dinamite na rocha que vos está a cortar a passagem. Vão para trás da outra rocha no mesmo «écran» e larguem o

detonador. Apanhem o saco de moedas de ouro (BAG OF GOLDEN COINS). Voltem à praia e apanhem o forno microondas. Vão até ao homem do armazém e dêem-lhe o saco de moedas e apanhem o combustível. Levem o combustível ao cais e larguem. De seguida tem de dar o forno ao homem do armazém e este dá-vos uma chave de ignição (IGNITION KEY). Levem a chave ao cais e larguem. O barco começa-se a mover; saltem para dentro do barco e vão andando para a direita. Quando chegarem ao outro cais onde está um homem, terão de ter as 30 moedas de ouro que se encontram espalhadas na ilha.

THE MUNSTER (1.º nível) — Apanhem o livro e a chave. Voltem ao 1.º andar da casa e matem alguns monstros voadores para encherem a garrafa de feiticos. Quando esta estiver cheia desçam as escadas, andem para a esquerda e matem as bruxas voado-

ras, apanhem o pote. De seguida vão ao cemitério e apanhem a cruz. Voltem para a casa e apanhem a luva e a bola de cristal. Com estes 2 objectos já poderão matar o ZOMBIE que anda pela casa e os «mortos-vivos» que aparecem nas sepulturas do cemitério. Vão até ao último SCREEN do cemitério e apanhem o objecto assinalado com uma interrogação na legenda do mapa. Depois disto vão ao «écran» onde se encontra o FRANKENSTEIN e acabam o 1.º nível.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
 TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
 1124 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da página anterior)

3 WEEKS IN PARADISE — No jogo, deixar-se morrer 1 vez e carregar ao mesmo tempo em P, S, SIMBOL SHIFT, ouve-se um som e ficamos com vidas infinitas.

OUTROS TRUQUES VARIADOS

CHRONOS — Nos recordes, escrever JING IT BABY (com os espaços) e no «menu» aparecerá uma 7.ª opção — MEGALASER OFF. Carregar no 7 até aparecer MEGALASER ON e ficamos com um super-laser.

COBRA — Se estivermos sempre a carregar na tecla de PAUSE, jogamos em câmara lenta.

KOKOTONY WILF — Quando o jogo entrar, se carregarmos na tecla 2 ou 3, jogamos nos respectivos níveis.

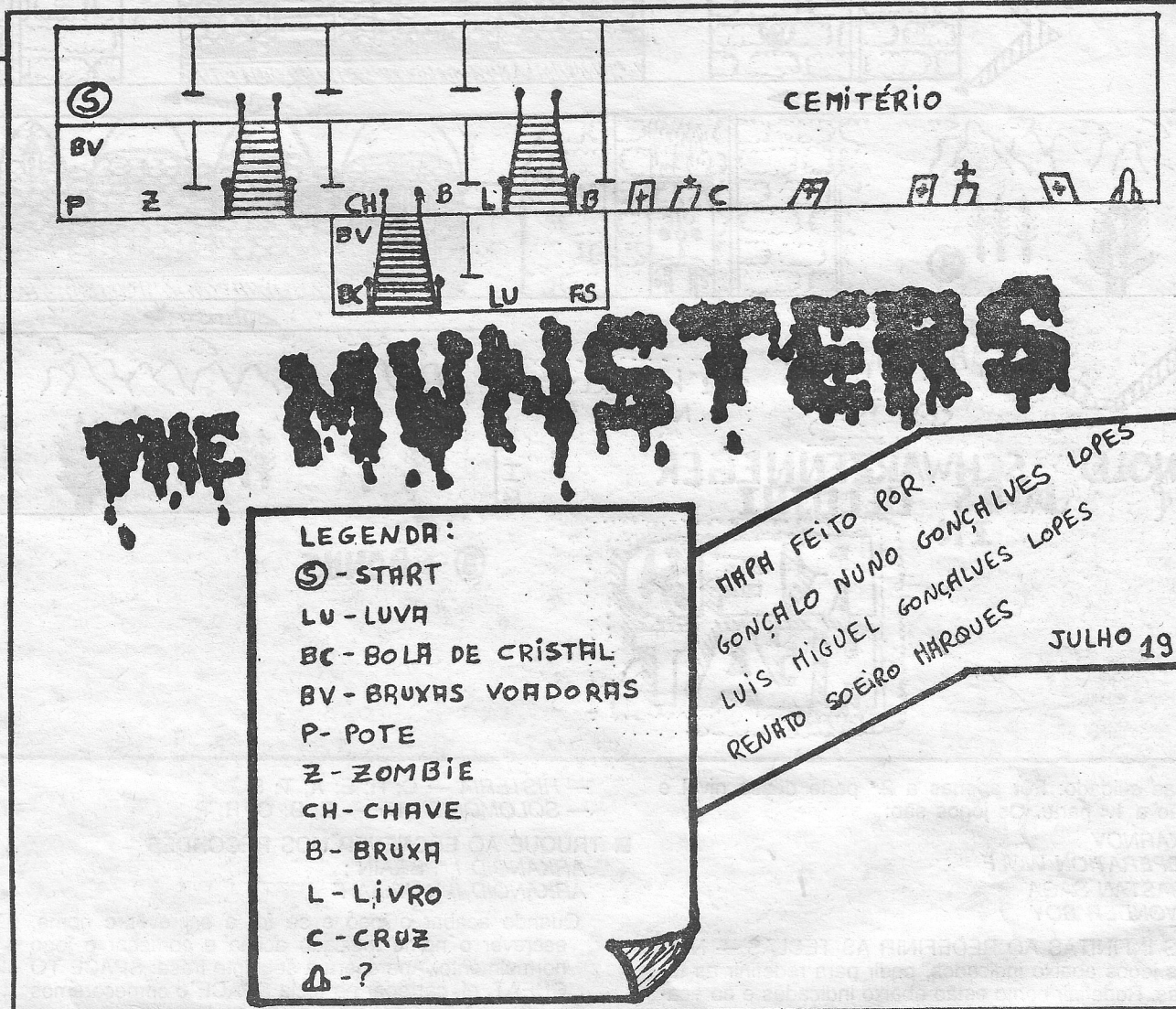
LAST NINJA II — Ao lutar com os inimigos, se ao mesmo tempo que dermos o golpe e carregarmos na tecla PAUSE, o inimigo morre logo (tem que haver grande precisão ao dar o golpe e carregar em PAUSE).

MANIC MINER — Começar o jogo normalmente e premir o código "6031769" não ao mesmo tempo. Aparecerá uma bota ao pé das vidas e assim podemos teclar combinações de números que nos levem às diferentes salas. As combinações são:

N.º da caverna	Combinação dos números
1.º	6
2.º	6 e 1
3.º	6 e 2
4.º	6 e 1 e 2
5.º	6 e 3
6.º	6 e 1 e 3
7.º	6 e 2 e 3
8.º	6 e 1 e 2 e 3
9.º	6 e 4
10.º	6 e 1 e 4
11.º	6 e 2 e 4
12.º	6 e 1 e 2 e 4
13.º	6 e 3 e 4
14.º	6 e 1 e 3 e 4
15.º	6 e 2 e 3 e 4
16.º	6 e 1 e 2 e 3 e 4
17.º	6 e 5
18.º	6 e 1 e 5
19.º	6 e 2 e 5
20.º	6 e 1 e 2 e 5

NIGHTMARE RALLY — Se quisermos passar para o próximo nível, em qualquer altura do percurso se pode carregar em SIMBOL SHIFT e Q ao mesmo tempo.

NIGEL MANSELL — Quando se despistarem, carreguem imediatamente na direcção oposta à que o carro fazia a curva, pois às vezes consegue-se controlar o carro. Este truque só resulta se carregarmos na tecla da direcção contrária antes que o carro dê uma volta inteira (360°). A potência do TURBO BOOST é



controlada através das teclas 1, 2, 3, 4, que indicam por ordem crescente a rapidez de aceleração do carro, mas atenção à temperatura do turbo e à gasolina, pois quanto maior potência tiver o carro mais gasolina gasta. Para trocar de pneus, basta parar nas BOXES que os pneus são automaticamente trocados.

OLLY & LISSA — Carregar em P, O, R, T, C, U, L, ao mesmo tempo quando estiver a jogar, para andar mais rápido.

PHANTOMAS II — Carregar nas teclas 1, 2, 3, 4, 5, ao mesmo tempo quando estiver a jogar. Iremos parar a uma sala escura (deve ser a última sala) onde teremos que matar uma bolinha 40 vezes e depois o coração, que o jogo acabará.

PROFANATION — No jogo, se quiser mudar de sala, teclar ao mesmo tempo V, I, C, T, O, R, o jogo pára e carrega-se no número da sala para que se quer ir (1

a 45). Depois, pôr o código 9127 (só é necessário em algumas versões), e com as teclas Q, A, O, P, colocar o cursor onde quisermos e depois é só carregar em ENTER que começaremos a jogar do sítio indicado.

RENEGADE — No 4.º nível, quando o chefe disparar, carregamos em PAUSE e a bala desaparece.

SHAO LIN'S ROAD — No «écran» do «menu», carregar simultaneamente em B, H, J, 7, que verá os níveis do jogo. No nível em que quiser jogar basta largar as teclas.

SUPER SOCCER — No jogo, carregar ao mesmo tempo nas teclas T, G, H, para passarmos para a 2.ª parte. Fazer sempre isto até aos *penalties* pois aí é mais fácil ganhar.

GAUNTLET — 1 — escolher 2 PLAYERS; 2 — escolher quais os jogadores; 3 — escolher as teclas; 4: proceder normalmente para jogar. Quando o PLAYER 1 morrer, e o 2.º ainda tiver energia, carregar em CAPS SHIFT e aparecerá GAUNTLET — PRESS FIRE. Carregar na tecla FIRE e continuará a jogar. Se o PLAYER 2 morrer, seguir os mesmos passos, só que em lugar de se carregar no CAPS SHIFT, carrega-se no BREAK. Pode-se fazer isto as vezes que se quiser.

Ah! Gostaria apenas saber se há algum truque, rotina para passar a 9.ª pista em NIGEL MANSELL (a 4.ª já é difícilíssima).

Dizzy ataca

Já se sabe, já todos sabem como acabar o jogo. Todos? Parece que não. Eis, pois, mais uma vez, tudo sobre DIZZY e a ILHA DO TESOURO. Com um mapa que resolverá qualquer problema dos mais perdidos. A informação é enviada pelos leitores Renato Soeiro Marques, Gonçalo Nuno Gonçalves Lopes e Luís Miguel Gonçalves Lopes. Que vocês já conhecem do mapa de METROPOLIS (e os do TITANIC) recentemente publicados. É destes leitores, também, o mapa e as dicas para um pedaço de THE MUNSTERS. E é com isso mesmo que fecha a loja por esta semana.

DIZZY II — THE TREASURE ISLAND — Ao começar o jogo encontramos-nos na praia. A primeira coisa a fazer é apanhar o baú (SOLID CHEST), andar para a esquerda e colocá-lo no sopé da encosta. Depois de a subirem vão apanhar os óculos de mergulhar (RUBBER SNORTLE). Seguidamente têm de ir contra a pedra que se encontra numa plataforma (assinalada no mapa) para fazer descer uma outra plataforma no «écran» a seguir. Apanhem a câmara e a espada (GLASS SWORD). Vão até à praia e larguem a câmara e a espada. Entrem na água (com os óculos) e apanhem a pá (SALT WATER-SPADE). Voltem à praia e arranjam os objectos de maneira que a pá possa ser largada antes dos óculos. Entrem de novo na água e larguem a pá numa pedra que está a abanar. Voltem atrás e apanhem a câmara e a espada. Entrem novamente na água e ponham-se em cima de uma bolha para subirem para as rochas. Saiam da água e vão até ao armazém (STORE). Têm de dar ao homem a câmara. Este dar-vos-á um barco que terão de levar ao cais e largá-lo. De seguida vão apanhar o machado (AXE) e larguem a espada na sepultura. Ao largado a espada saltem para não entrar na sepultura. Apanhem a Bíblia (BIBLE). Atravessam o oceano larguem o machado na ponte mas não caíam ainda

Fanzines

QUEREM Xenon, Human Killing Machine, Netherworld, Navy Moves e muito mais, tudo no mesmo embrulho? Então só comprando a Spectrum Games número 5, onde as críticas para estes jogos são apresentadas. Além, claro, de pokes, dicas e mapas para jogos. Mas há também concursos, o «top» local, futuros lançamentos e dois grupos de música para conhecer: Mão morta e... Crimes (brrrr! 'tou cheio de medo — JA).

Pois é, o quinto número da «Fanzine» (será do?) da Calçada da Memória, 65-r/c-dto., 1300 Lisboa já chegou ao Poço. E vinha acompanhado do número quatro, que o Paulo Neves, leitor responsável (principal) pela publicação pensou ter sido comida aqui pelos monstros. Não foi mas olha que eles bem que gostariam. Ainda há dias comeram dois envelopes do IRS...

Este número cinco, que é de Março-Abril (e ele ainda há quem diga que o jornal do Poço anda atrasado com as novidades) só agora chega e já o Paulo Neves anuncia que, dentro de pouco tempo, o número seis vai estar na rua. Talvez comece a ser tempo de se pensar em utilizar um processador de texto para compor os artigos da Spectrum Games. Isso e uma impressora podiam, sem dúvida, dar outro aspecto à simpática «Fanzine» da Calçada da Memória. A sugestão aqui fica...

Spectrum GAMES

MARÇO-ABRIL

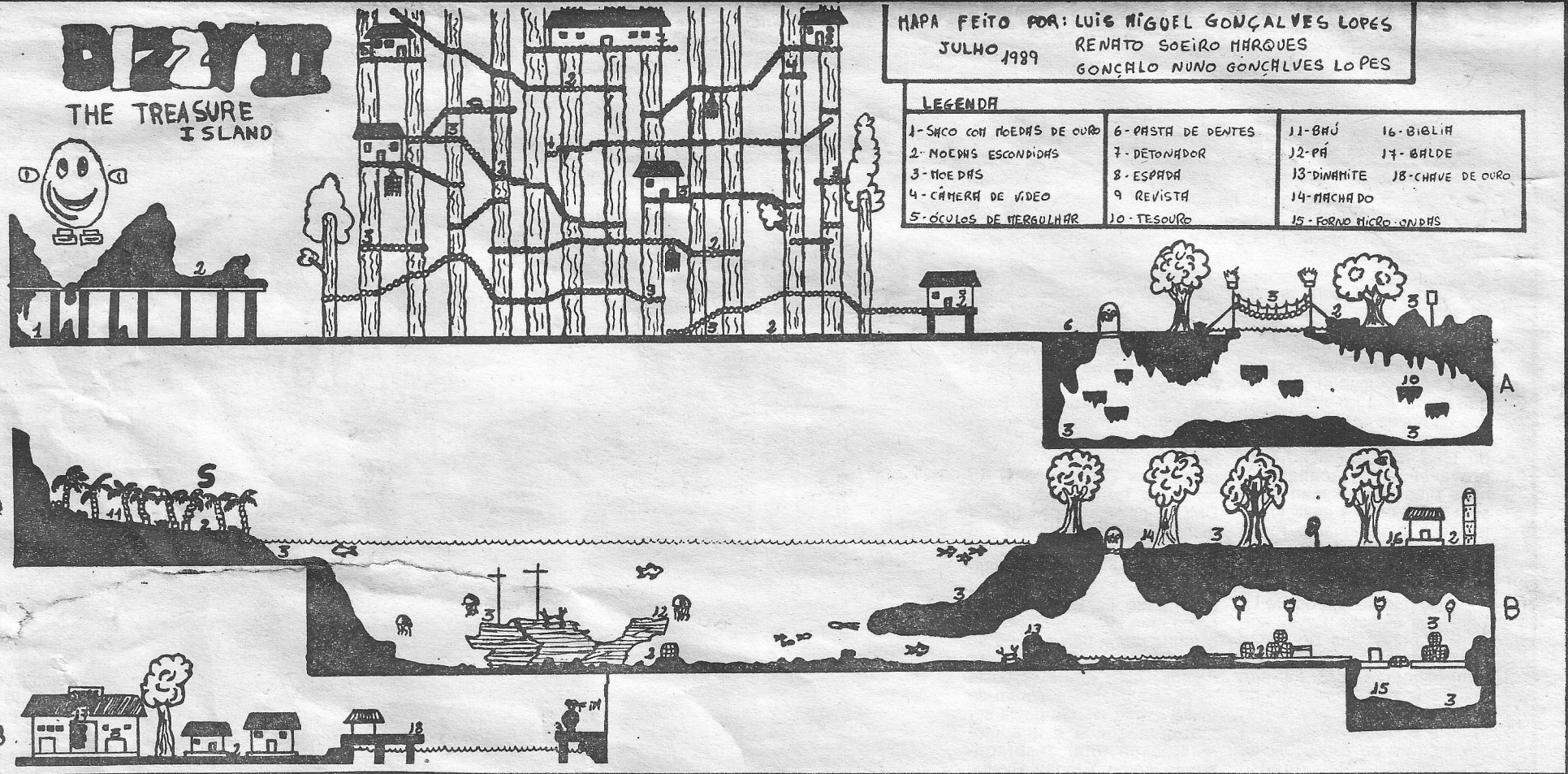
220\$

5



BIZZO

THE TREASURE ISLAND



MAPA FEITO POR: LUIS NIGUEL GONÇALVES LOPES
 JULHO 1989 RENATO SOEIRO MARQUES
 GONÇALO NUNO GONÇALVES LOPES

LEGENDA

1-SACO COM MOEDAS DE OURO	6-PASTA DE DENTES	11-BAGU	16-BÍBLIA
2-MOEDAS ESCONDIDAS	7-DETONADOR	12-PÁ	17-BALDE
3-MOEDAS	8-ESPADA	13-DINAMITE	18-CHAVE DE OURO
4-CÂMERA DE VÍDEO	9-REVISTA	14-MACHADO	
5-ÓCULOS DE VERRAVALHAR	10-TESOURO	15-FORNO MICRO-ONDAS	

para baixo. Arranjem os objectos de maneira que a Bíblia ou os óculos possam ser largados ao se apanhar outro objecto. Vão ao debaixo da ponte e apanhem o tesouro (TREASURE), levem o tesouro até ao homem do armazém que este dá-vos um motor que terão de largar no cais. Vão até à sepultura onde anteriormente largaram a espada e entrem no buraco. Apanhem a dinamite (STICKS OF DYNAMITE). Andem para a direita até encontrarem metade de um barril no chão a tapar uma entrada. Larguem aí a chave de ouro. Entrem na abertura e apanhem o forno de microondas (MICROWAVE OVEN). Atravessem novamente o oceano e larguem o forno na praia e vão até à mina depois de terem apanhado o detonador (INFRAREDDETONATOR). Larguem a dinamite na rocha que vos está a cortar a passagem. Vão para trás da outra rocha no mesmo «écran» e larguem o

detonador. Apanhem o saco de moedas de ouro (BAG OF GOLDEN COINS). Voltem à praia e apanhem o forno microondas. Vão até ao homem do armazém e dêem-lhe o saco de moedas e apanhem o combustível. Levem o combustível ao cais e larguem. De seguida tem de dar o forno ao homem do armazém e este dá-vos uma chave de ignição (IGNITION KEY). Levem a chave ao cais e larguem. O barco começa-se a mover; saltem para dentro do barco e vão andando para a direita. Quando chegarem ao outro cais onde está um homem, terão de ter as 30 moedas de ouro que se encontram espalhadas na ilha.

THE MUNSTER (1.º nível) — Apanhem o livro e a chave. Voltem ao 1.º andar da casa e matem alguns monstros voadores para encherem a garrafa de feitiços. Quando esta estiver cheia desçam as escadas, andem para a esquerda e matem as bruxas voado-

ras, apanhem o pote. De seguida vão ao cemitério e apanhem a cruz. Voltem para a casa e apanhem a luva e a bola de cristal. Com estes 2 objectos já poderão o ZOMBIE que anda pela casa e os «mortos-vivos» que aparecem nas sepulturas do cemitério. Vão até ao último SCREEN do cemitério e apanhem o objecto assinalado com uma interrogação na legenda do mapa. Depois disto vão ao «écran» onde se encontra o FRANKENSTEIN e acabam o 1.º nível.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
 TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
 1124 LISBOA CODEX